

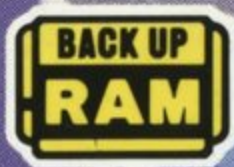
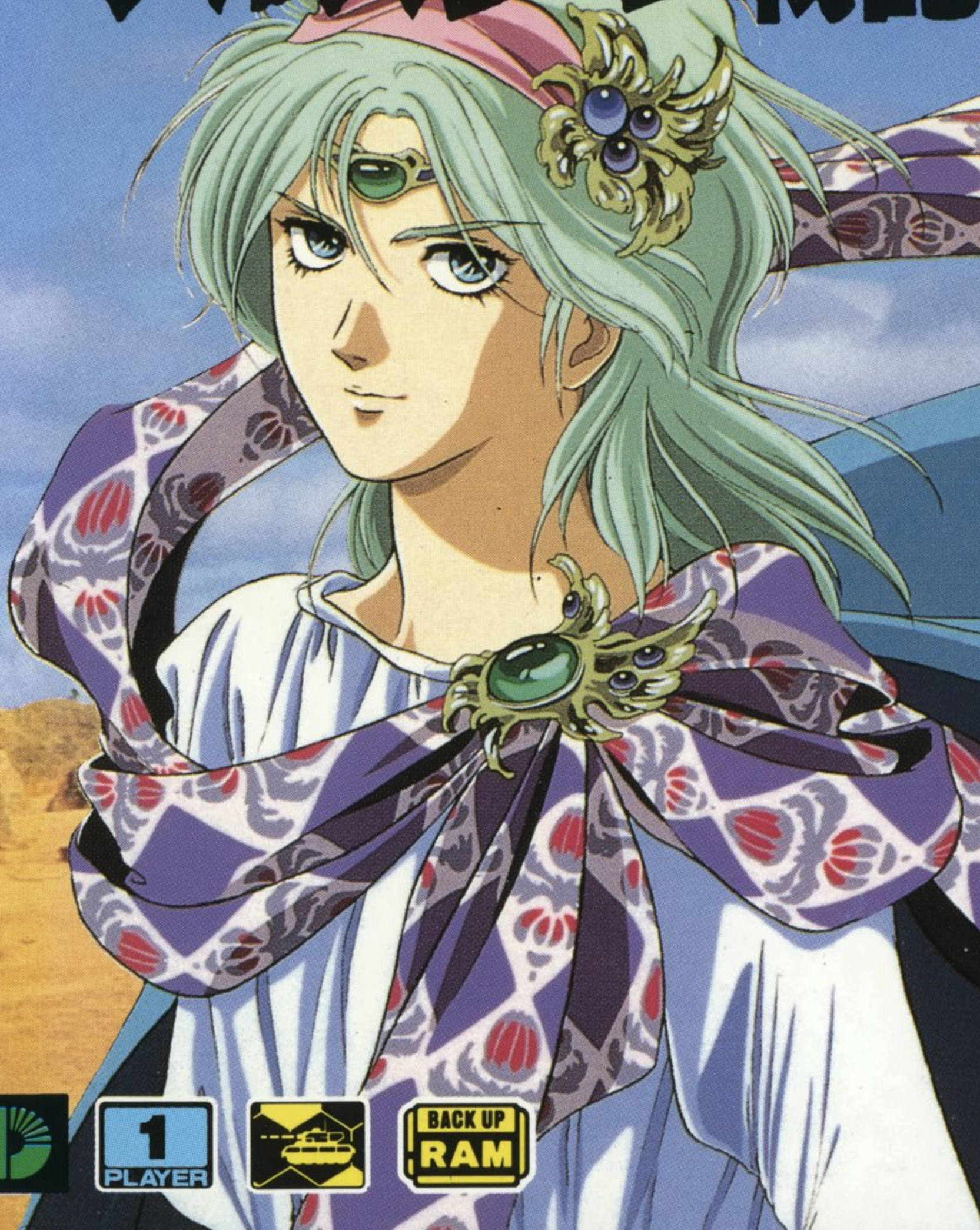
取扱説明書

メガ・CD専用



The Heroic Legend of Arslān

# アルスラーン戦記





このたびはMEGA-CDディスク『アルスラーン戦記』をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。ゲームを始めるまえにこの取扱説明書をよく読んでいただき、より快適に『アルスラーン戦記』の世界をお楽しみください。



# CONTENTS

パッドの使い方 <sup>つか</sup> <sup>かた</sup> 4

ウォーシミュレーション『アルスラーン戦記』とは <sup>せんき</sup> 5

オープニング <sup>5</sup>

ゲームの始め方 <sup>はじ</sup> <sup>かた</sup> 6

ゲームデータのセーブについて <sup>7</sup>

ゲームの進め方 <sup>すす</sup> <sup>かた</sup> 10

戦いのシステムとルール <sup>たたか</sup> 14

ターンとフェイズ <sup>14</sup>

コマンドウィンドウ <sup>16</sup>

アルスラーンのコマンドウィンドウ <sup>19</sup>

戦闘画面 <sup>せんとう</sup> <sup>がめん</sup> 20

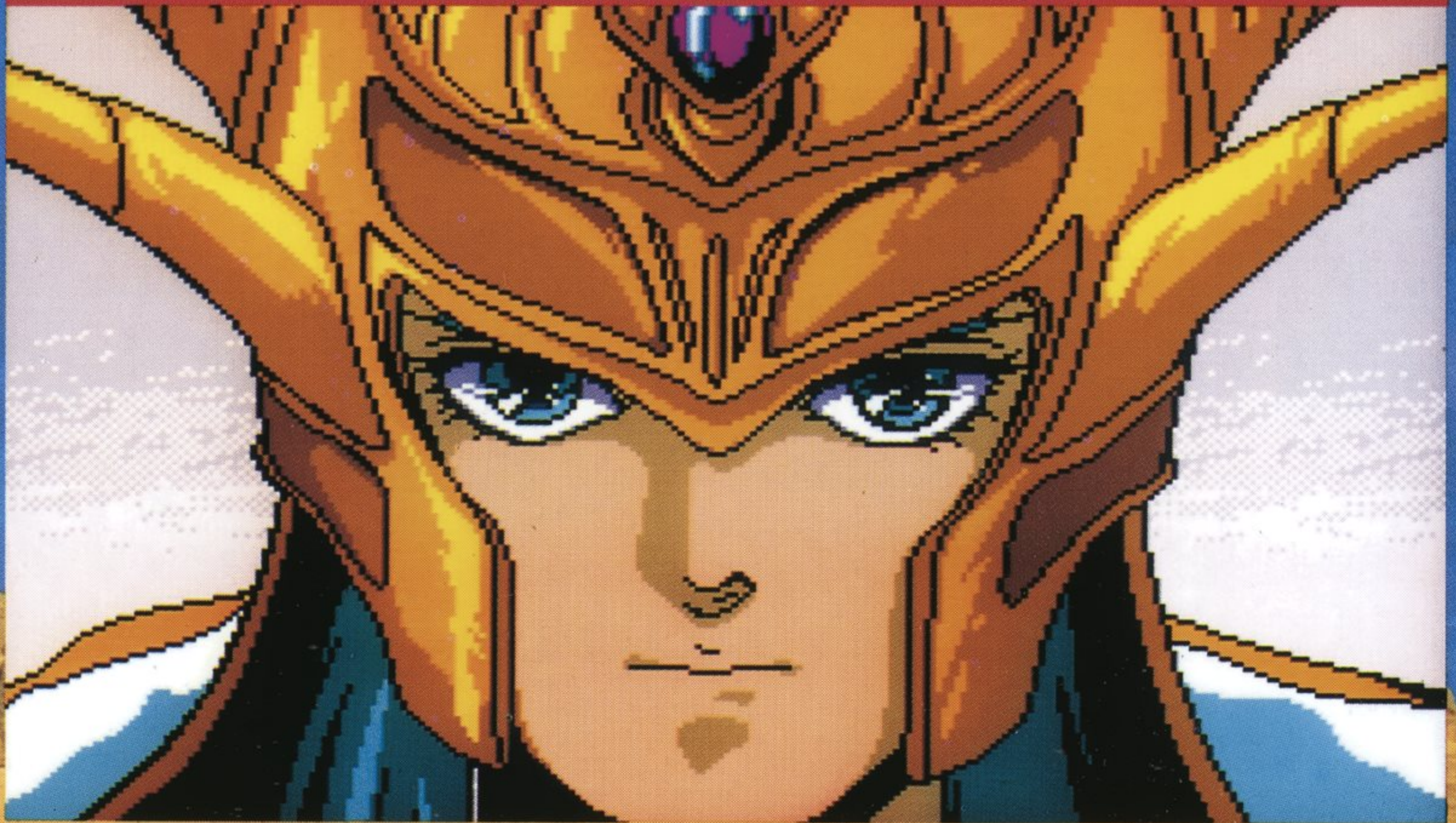
ユニットの特性 <sup>とくせい</sup> 21

地形効果について <sup>ちけいこう</sup> <sup>か</sup> 22

登場キャラクター紹介 <sup>とうじょう</sup> <sup>しょうかい</sup> 23



# アルスラーン戦記



パルス暦三二〇年、

西北方ルシタニア王国軍、

パルス王国に侵入。

アンドラゴラス三世、

自ら軍をひきいて

アトロパテネの野に

侵略軍をむかえうつ。

王太子アルスラーン初陣す。

ときに十四歳……。

〔「パルス王国年代記」より抄録〕

角川文庫「アルスラーン戦記①王都炎上」

(田中芳樹・著)より



# パッドの使い方

※このゲームは従来のコントロールパッドでも遊べます。



**スタートボタン** ゲームスタート/ビジュアル画面をとばす/ターン終了

**ほうこう  
方向ボタン** カーソルの移動

**X、Y、Zボタン** このゲームでは使用しません

**Cボタン** ユニットの決定/コマンドの決定

**Bボタン** コマンドのキャンセル/カーソルやユニットの高速移動

**Aボタン** ユニットの検索/コマンドの決定

※くわしい操作方法は、それぞれのページをご覧ください。



## ウォーシミュレーションゲーム

## 『アルスラーン戦記』とは…

このゲームは、小説『アルスラーン戦記』（角川文庫／田中芳樹・著）およびアニメ映画『アルスラーン戦記』（角川書店作品／原作・田中芳樹）に描かれた架空の国・パルス王国とその周辺の世界を舞台にしたウォーシミュレーションゲームです。

ゲームの目的は、パルス王国の王太子アルスラーンを立てて戦う戦士たちを操作して、アルスラーンを守り、自軍を勝利に導くことです。

連続した14のシナリオは、原作にそって、それぞれのシナリオで提示された勝利条件を満たすと、次のシナリオへ移ります。シナリオによって、戦場、敵、敵の攻撃方法、味方の構成や勝利条件がさまざまに変わっていきます。『アルスラーン戦記』の物語世界を味わいながら、それぞれのシナリオで最適の戦略を考え、14番目のシナリオの最後に用意された「決闘シーン」への到達を目指してください。

## オープニング

はじめに、パルス王国の歴史をかんたんに説明するオープニングが始まります。オープニングが終わるとタイトル画面が現れます。



そうき  
操作

オープニングをとばして  
タイトル画面へ行く

スタートボタンを押す

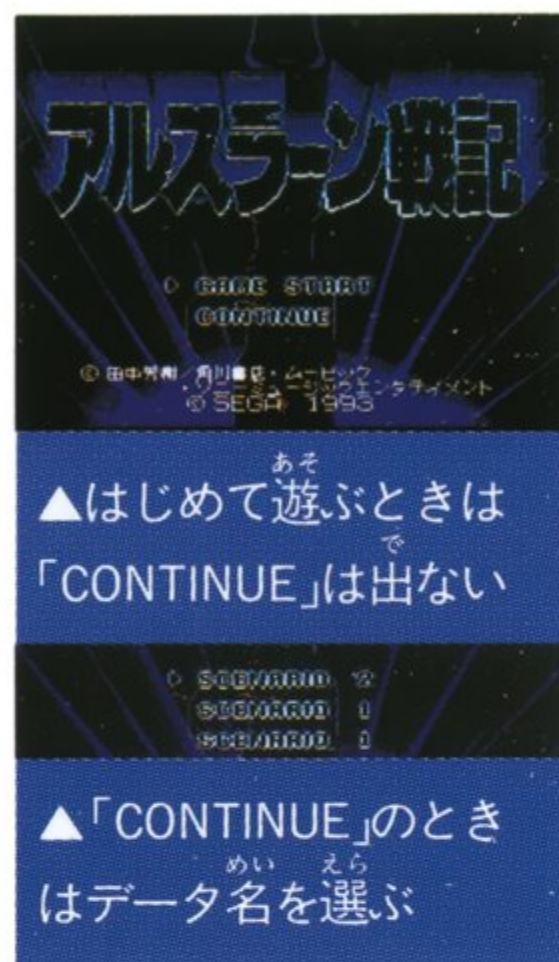


# ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタン、またはCボタンを押すと、ビジュアルシーンのあとにゲームが始まります。

タイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと、右の画面に変わります（セーブしたデータがまったくない場合は、「CONTINUE」は表示されません）。ロードしたいデータにカーソルをあわせ、AまたはCボタンを押すと、選んだデータがロードされ、そのシナリオのビジュアルシーンから始めることができます。Bボタンを押すとタイトル画面にもどります。

※ゲームデータの入っていないところは「SCENARIO 1」と表示され、そのデータを選ぶと最初からのスタートになります。



## 操作

最初からゲームを始める  
(GAME START)

前回の続きからゲームを始める  
(CONTINUE)

て、スタートボタン、またはCボタンを押す

②方向ボタンの下または上を押して、カーソルをロードしたいデータにあわせ、AまたはCボタンを押す  
(Bボタンを押すとタイトル画面にもどります)

スタートボタンまたはCボタンを押す  
(すでにカーソルを動かしている場合は「GAME START」にあわせませす)

①方向ボタンの下または上を押してカーソルを「CONTINUE」にあわせ



# ゲームデータのセーブについて

このゲームでは、1つのシナリオをクリアするたびに、ゲームデータをセーブすることができます(最大3か所まで)。タイトル画面でコンティニューするとき、セーブしたゲームデータを選ぶことで、すでにクリアしたシナリオの次のシナリオからゲームを再開することができます。

ただし、内蔵バックアップRAMの空きブロックが足りないときは、セーブができません。ゲームスタートのまえに、あらかじめ、内蔵バックアップRAM内にあるほかのゲームデータを削除して、空きブロックを1ブロック以上にしてからゲームを始めてください。なお、『アルスラーン戦記』のゲームデータは、1データにつき、内蔵バックアップRAMが1ブロック必要です。

## セーブのやり方

シナリオをクリアすると、右のようなセーブ画面が現れます。セーブしたいところにカーソルを動かして、AまたはCボタンを押してください。

「NO DATA」と表示されているところは、まだそこにゲームデータをセーブしていないことを表しています。

「NO SAVE」を選ぶと、セーブせずに次のシナリオへ進みます。



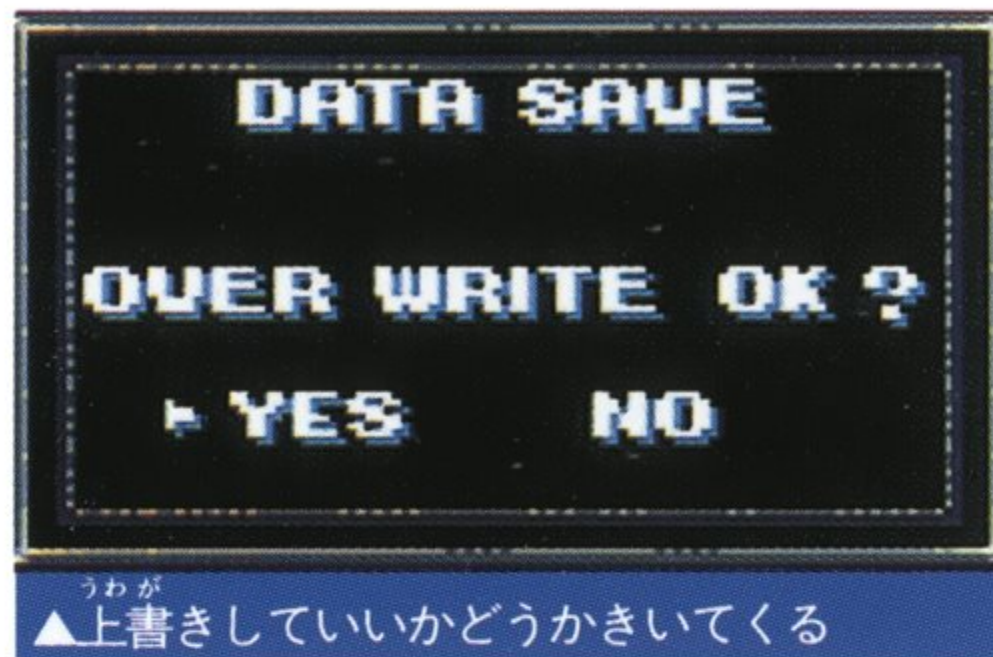


## セーブするときの注意

すでにデータをセーブしてある場所に新しいデータをセーブしようとする、右のようなウィンドウが現れます。

以前にあったデータを消して、その場所に新しいデータをセーブするのなら、「YES」にカーソルをあわせてAまたはCボタンを押します。

その場所に新しいデータをセーブするのはやめて、以前にあったデータを残しておくのなら、「NO」にカーソルをあわせてAまたはCボタンを押します。ウィンドウは消え、ふたたびセーブの場所の選択にもどります。



### そうさ 操作

データをセーブする

- ①方向ボタンの下または上を押して、セーブする場所にカーソルをあわせる
- ②AまたはCボタンを押す

セーブしようとした  
場所にすでにデータ  
があった場合

新しいデータを上書き

AまたはCボタンを押す  
(すでにカーソルを動かしている場合は「YES」にあわせませ)

セーブ中止/もどる

方向ボタンの左または右を押してカーソルを「NO」にあわせ、AまたはCボタンを押す



# バックアップRAMカートリッジ(別売)を使う場合の注意

別売のバックアップRAMカートリッジを使うと、内蔵バックアップRAMのデータをコピーしておくことができます。

**注意**

このゲームは直接バックアップRAMカートリッジにデータをセーブすることはできません。

## バックアップRAMカートリッジにデータをコピーするには

メガCDのコントロール画面(写真1)で「OPTION」を選び、メニュー画面(写真2)を表示させます。内蔵バックアップRAMのデータをバックアップRAMカートリッジにコピーしてください。『アルスラーン戦記』のゲームデータは、ARSRAN\_001、ARSRAN\_002、ARSRAN\_003 というデータ名で表示され、コンティニューやセーブ時に表示されるデータに上から順に対応しています。

写真1

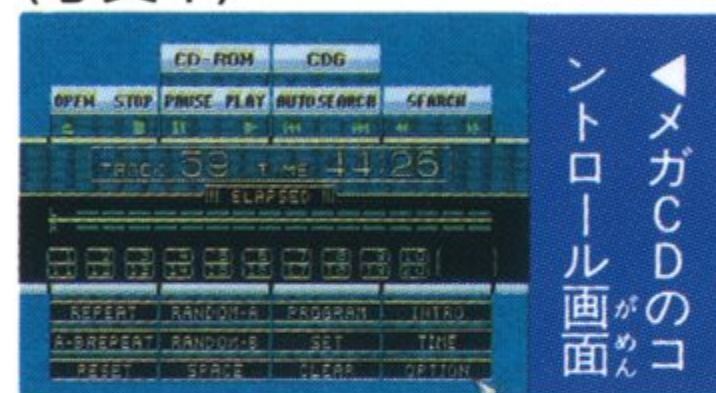
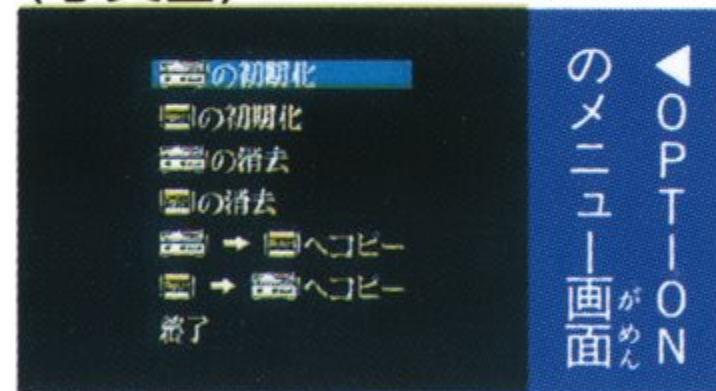


写真2



## バックアップRAMカートリッジのデータを再開するときは

上記と同様に、メガCDのコントロール画面で「OPTION」を選び、メニュー画面を表示させます。目的のゲームデータを内蔵バックアップRAMにコピーしてください。その後、ゲームのタイトル画面で「CONTINUE」を選ぶと、そのゲームデータの続きからゲームを再開できます。

※内蔵バックアップRAMとバックアップRAMカートリッジでおなじ名前前のデータがあるときは、コピー先にある同名のデータを削除してからコピーしてください。くわしくはバックアップRAMカートリッジの取扱説明書をご覧ください。



# ゲームの進め方

## ビジュアルシーン

ゲームを始めるまえに、そのシナリオへいたるまでの物語をアニメーションとナレーションで紹介します。

スタートボタンを押すと、ビジュアルシーンをとばして、シナリオオープニングへ行くことができます。



そうさ  
操作

ビジュアルシーンをとばして  
シナリオオープニングへ行く

スタートボタンを押す



## シナリオオープニング

ここが戦いへの入口です。画面の下に、これから始まる戦いのかんたんな状況説明と、勝利条件、敗北条件が表示されます。画面に表示されているメッセージを読み終わったら、スタートボタンかA～Cボタンのどれかを押してください。次のメッセージが表示されます。すべてのメッセージを表示し終わったら、マップ画面になり、いよいよ戦いが始まります。

勝利条件を満たせば、その戦いに勝ったこととなります。その時点で戦いは終わり、エンディング画面が表示され(エンディングのないシナリオもあります)、自動的に次のシナリオのビジュアルシーンが始まります。

敗北すると、その時点で戦いは終わり、そのシナリオのオープニングにもどります。



そうき  
操作

つぎ  
次のメッセージを見る  
／マップ画面へ行く

スタートボタン、Aボタン、Bボタン、  
Cボタンのいずれかを押す



# がめん マップ画面

マップ画面では、マップカーソルを方向ボタンで移動させて、戦場の様子を探ったり、ユニットを選択したりします。マップカーソルを移動させているときにBボタンを押したままにしておくと、マップカーソルの動きが速くなります。

現在表示されている範囲の外のマップを見たいときは、見たい方向へ方向ボタンを押しつづけます。マップがスクロールして見えなかったところが見えるようになります。

マップ画面で、Aボタンを押すと、味方のユニットへ順にマップカーソルが移ります。ただし、そのターンで移動・戦闘のコマンドをすでに終えたユニットには移りません。この機能を使うとまだ移動・戦闘コマンドを実行していないユニットをかんたんに探すことができます。

味方のユニットを選択した場合は、「コマンドウインドウ」が表示され、各種のコマンドを実行します。☞16ページ「コマンドウインドウ」

敵軍のユニットを選択した場合は、そのユニットの状態が表示されます。

また、戦いの進行に応じて敵味方のユニットが

## がめん 画面の みかた 見方

### みかた 味方ユニット

せいし  
静止しているとき  
はつねにみぎむき  
はつねに右向き

### マップカーソル



### ちけいこうかち 地形効果値

☞22ページ「地形効果」

### ぎひょう マップカーソルの座標

ひだりうえすみ  
左上隅がX / 00 Y / 00  
みぎしたすみ  
右下隅がX / 31 Y / 15

マップカーソル  
しめちてんちけい  
が示す地点の地形

### てき 敵ユニット

せいし  
静止しているとき  
はつねにひだりむき  
はつねに左向き

### げんざい 現在のターン数

☞14ページ「ターン  
とフェイズ」

### じょうほう 情報

ウインドウ



会話する「会話ウィンドウ」が現れることがあります。このときは、スタートボタン、またはA、B、Cボタンのどれでもメッセージを進行させることができます。会話が終了すると、もとの画面にもどります。



会話ウィンドウ



コマンドウィンドウ

マップカーソルの移動や敵・味方ユニット

の移動時にBボタンを押したままにしておくと、移動のスピードが速くなります。

操作

マップカーソルの移動

方向ボタンを押す ※Bボタンを押しながら方向ボタンを押すと高速移動

味方ユニットを選ぶ  
(マップカーソルをあわせる)

Aボタンを押す、または方向ボタンを押す ※Aボタンは、まだそのターンで移動・攻撃していないユニットのみに有効です

コマンドウィンドウを表示

Cボタンを押す

コマンドの実行

方向ボタンでコマンドを選び、AまたはCボタンで決定  
キャンセルはBボタン

敵ユニットの状態を見る

敵ユニットにマップカーソルをあわせてCボタンを押す

会話ウィンドウの表示を進める

スタートボタン、またはA、B、Cボタンのいずれかを押す

マップ上の移動を高速化

Bボタンを押したままにしておく



# 戦いのシステムとルール

## ターンとフェイズ

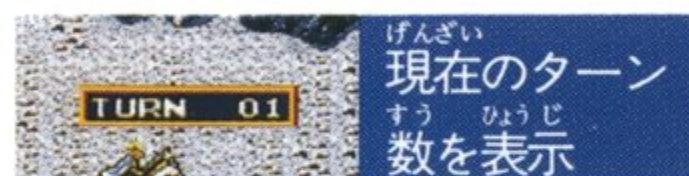
ウォーシミュレーションゲームは、将棋のように味方と敵が交互に行動して戦いを進めていきます。次のような手順で進めます。

①まず画面中央に「TURN 〇〇」と表示され、次に「PLAYER PHASE」と表示され、プレイヤーの番が始まります。行動を指示したい味方のユニットを1つ1つ選択し、コマンドウィンドウ (☞ 16ページ) によって移動したり、戦ったりします。

②必要なコマンドをすべて実行したと判断したら、スタートボタンを押します。右の画面に変わります。「YES」にカーソルをあわせ、スタートボタン、またはA、B、Cボタンのいずれかを押し、終了します。まだユニットにさせることがある場合は、方向ボタンの左右で「NO」にカーソルをあわせ、スタートボタン、またはA、B、Cボタンのいずれかを押し、お押しします。

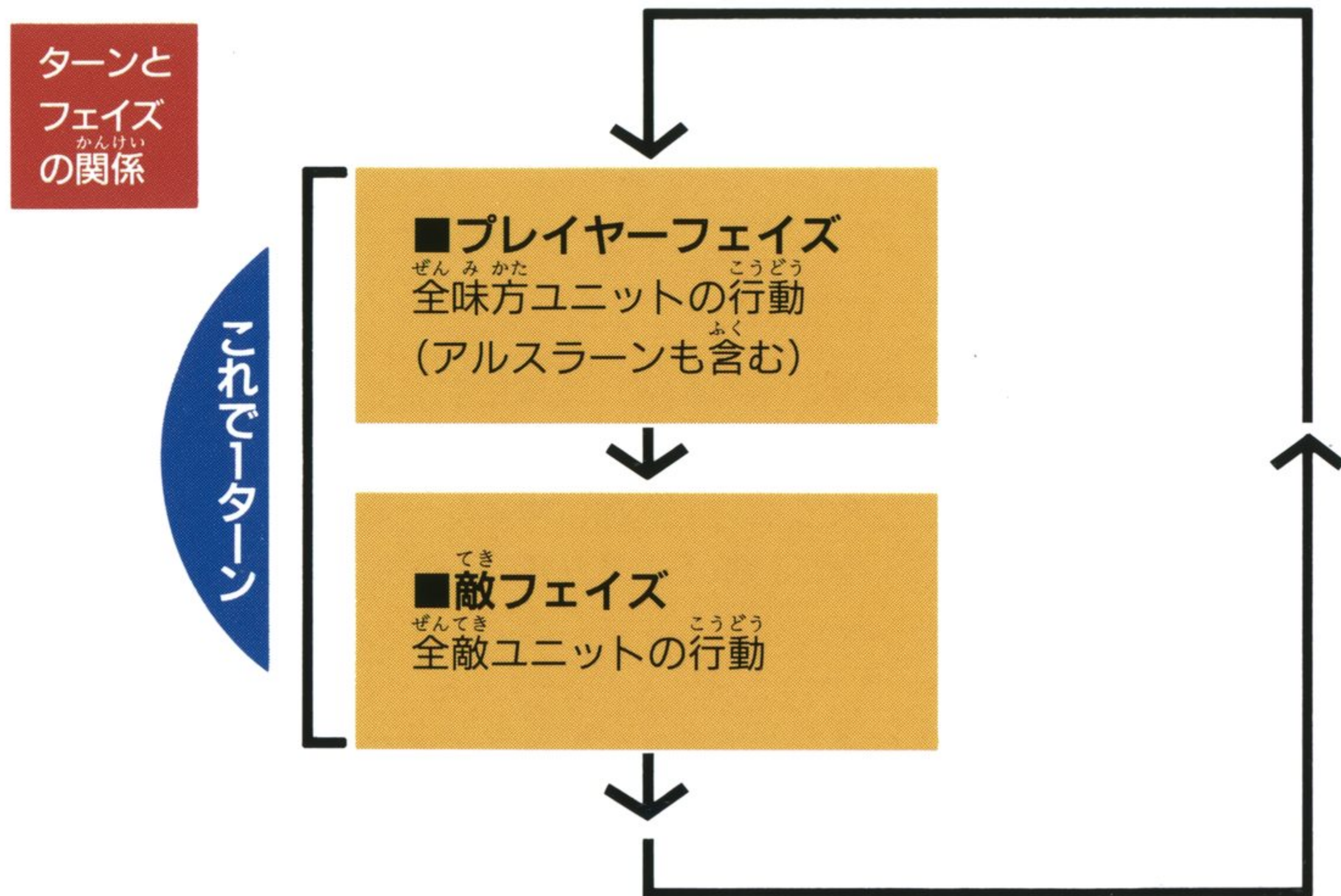
③その後、アルスラン(プレイヤーは直接操作できません)が行動を起こします。

④「ENEMY PHASE」と表示されて、敵のユニットが行動を起こします。すべて終わると、①へもどります。





左記の①～③を「プレイヤーフェイズ (PLAYER PHASE)」、④を「敵フェイズ (ENEMY PHASE)」といいます。そして、このプレイヤーフェイズと敵フェイズを1回ずつおこなうと、1ターン (TURN) が終了したといいます。情報ウィンドウ (☞ 12ページ) の中央に表示されている「TURN」はこのターン数を表しています。





## コマンドウィンドウ

そのユニットの顔かお



味方ユニットにマップカーソルをあわせてCボタンを押すと、コマンドウィンドウが表示されます。方向ボタンの左右でカーソルを動かして、コマンドを選び、AまたはCボタンでそのコマンドを実行できます。Bボタンを押すとコマンドウィンドウをキャンセルし、もとの画面にもどります。

アルスラーンのみ、コマンドウィンドウがほかのユニットと異なります。☞19ページ「アルスラーンのコマンドウィンドウ」

移動



ユニットの移動できる範囲が点滅によって示されます。その範囲内にマップカーソルを動かしてAまたはCボタンを押すと、その地点までユニットが移動します。

AまたはCボタンを押すまえなら、Bボタンを押して移動コマンドをキャンセルし、コマンドウィンドウにもどることができます。



移動した地点で、そのユニットの攻撃可能範囲内に敵ユニットがいた場合、その範囲が緑色で表示され、攻撃することができます。攻撃したくない場合は、Bボタンでマップ画面にもどります。ただし、そのユニットはそのターン内では攻撃できなくなります。



こうげき  
■ 攻撃



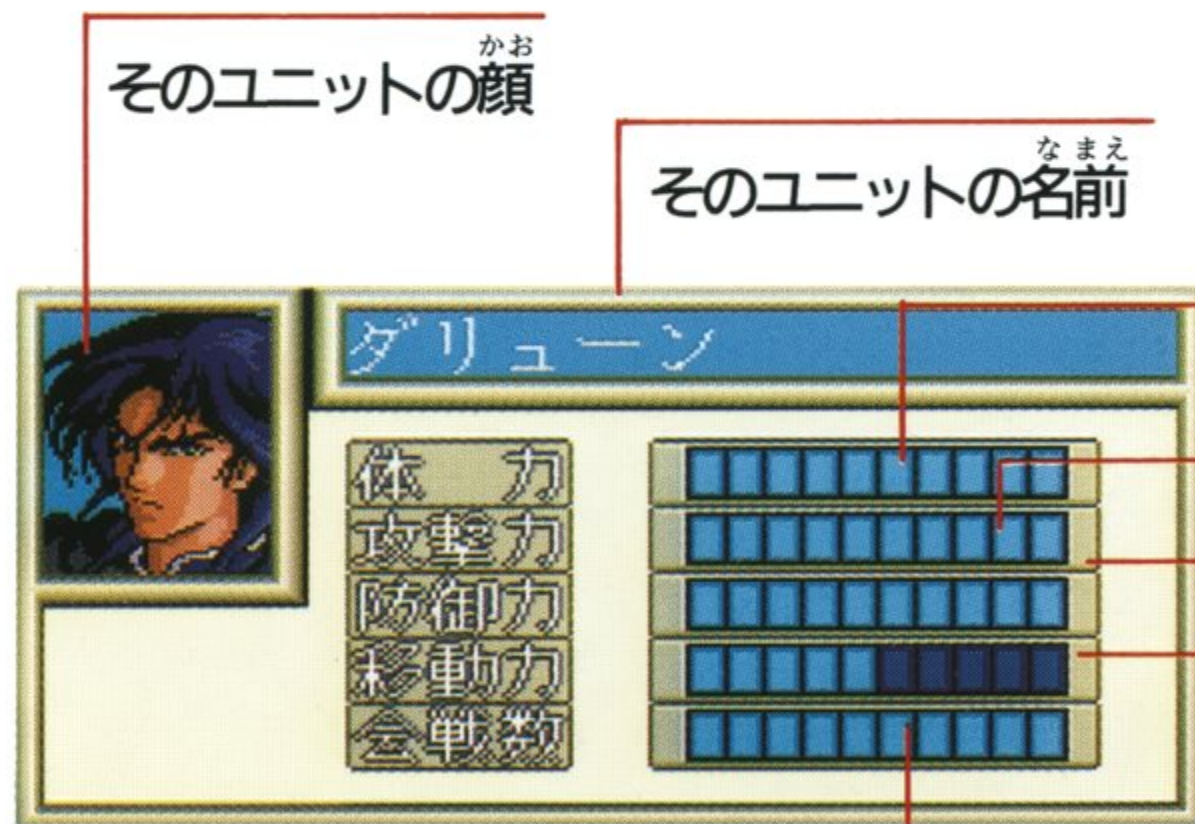
ユニットの攻撃できる範囲が緑色で表示されます。その範囲内にいる敵ユニットにマップカーソルをあわせてAまたはCボタンを押すと、戦闘画面（20ページ「戦闘画面」）になります。

AまたはCボタンを押すまえなら、Bボタンを押して攻撃コマンドをキャンセルし、コマンドウィンドウにもどることができます。

じょうたい  
■ 状態

ステータスウィンドウが現れ、そのユニットの名前と各パラメータの値を表示します。

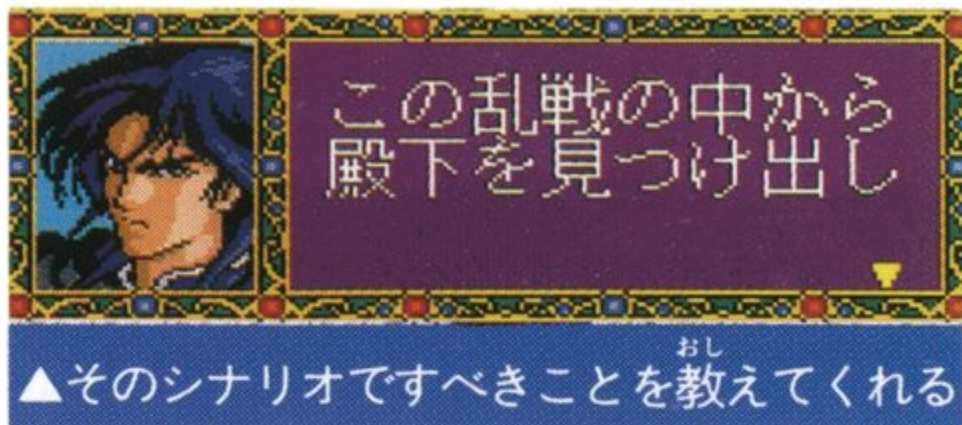
ステータス  
ウィンドウ  
の見方



- ① 体力 残りの体力を表します。体力が0になると、そのユニットはマップ上より取り除かれます。
- ② 攻撃力 攻撃相手にダメージを与える能力を表します。
- ③ 防御力 相手の攻撃から身を守る能力を表します。
- ④ 移動力 移動能力の大きさを表します。地形によって必要な移動力は異なります。
- ⑤ 会戦数 熟練度を表します。攻撃の命中率に影響します。



じよげん  
■ 助言



そのシナリオにおける戦い方についての  
助言を得ることができます（どのユニットで実行しても助言内容はおなじです）。

きのう  
■ 機能



機能ウィンドウではカーソルを方向ボタンの上で動かして項目を選び、AボタンまたはCボタンでモードを切り換えます。Bボタンで機能ウィンドウをキャンセルし、コマンドウィンドウにもどります。ただし、「ゲーム中断」のみ、AボタンまたはCボタンを押した時点で、ゲームを中断し、タイトル画面にもどります。

きのう  
機能  
ウィンドウ  
の働き

BGM	鳴らす	鳴らさない	それぞれBGMや効果音を鳴らすか、鳴らさないかを設定できます。
効果音	鳴らす	鳴らさない	
戦闘	通常	簡易	通常のビジュアル画面か簡易なデータのみ画面かを選択します。
	ゲーム中断		ゲームを中断し、タイトル画面にもどります。



## アルスラーンのコマンドウィンドウ

アルスラーンの顔



基本的に、プレイヤーはアルスラーンに対して、おまかな行動の指針を伝えるだけで、移動や攻撃の指示は直接できません。そのためコマンドウィンドウも特殊なものになっています。このコマンドウィンドウによって伝えられた指針に従って、プレイヤーフェイズの最後に、アルスラーンは自動的に行動します。

■ 状態

状態コマンドを実行すると、アルスラーンのステータスウィンドウが現れ、各パラメータの値を表示します。☞ 17ページ「ステータスウィンドウの見方」

■ 通常

交戦か防御か待機か、アルスラーン自身の判断に任せます。

■ 交戦

攻撃的に行動します。

■ 防御

戦闘を回避するように行動します。

■ 待機

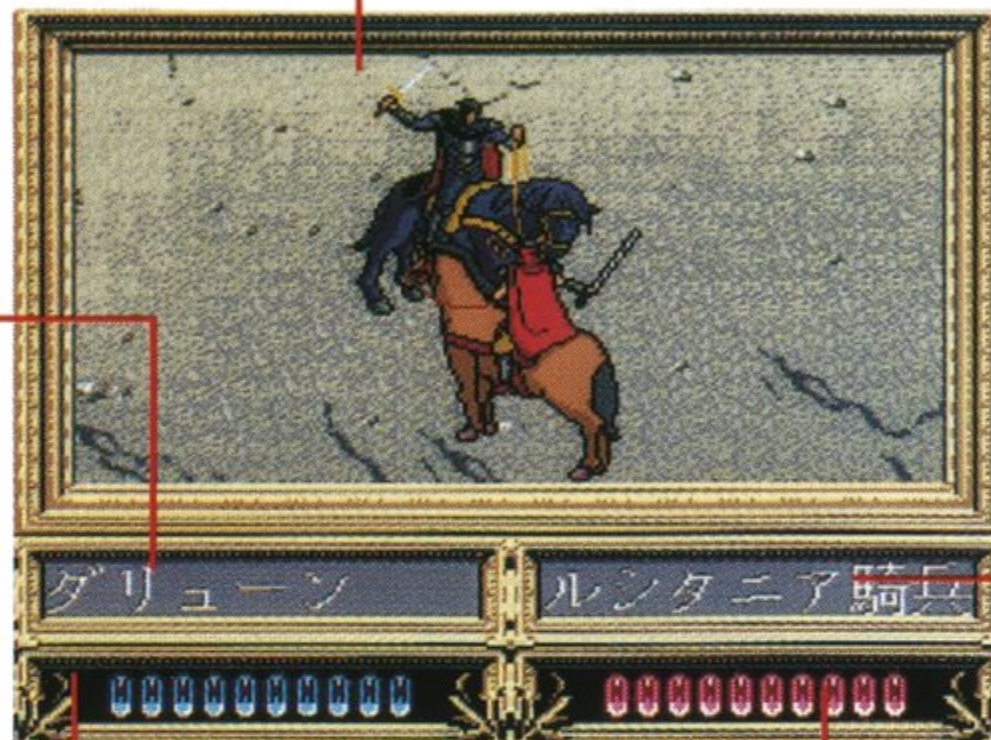
その場に停止します。

※「通常」、「交戦」、「防御」、「待機」の各コマンドは、一度実行すると、次にその4つのうちどれかを実行するまで有効です（1シナリオ中）。



## せんとう が めん 戦闘画面

が めん む みかた  
ビジュアル画面(こちらを向いているのが味方ユニット)



みかた なまえ  
味方ユニットの名前

てき なまえ  
敵ユニットの名前

みかた たいりよく  
味方ユニットの体力

てき たいりよく  
敵ユニットの体力

せんとう が めん か せんとう はじ せんとう う たいりよく へ  
戦闘画面に変わると、戦闘が始まります。戦闘で、ダメージを受けると体力が減り  
ます。体力が0になると、そのユニットが倒れます。

い が い みかた たいりよく たお せんれつ はな  
アルスラーン以外の味方ユニットは、体力が0になると戦列から離れます。ただし、  
そのシナリオをクリアするとふたたび戦闘に参加できるようになります。

たいりよく  
アルスラーンの体力が0になると、ゲームオーバーとなり、そのシナリオのシナリ  
オオープニングにもどります。

き の う せんとう かん い せってい  
コマンドウィンドウの機能コマンドで、戦闘を「簡易」に設定しておく  
と、ユニットの名前と体力のみを小さなウィンドウで表示する簡易な戦闘画面になります。



## ユニットの特性

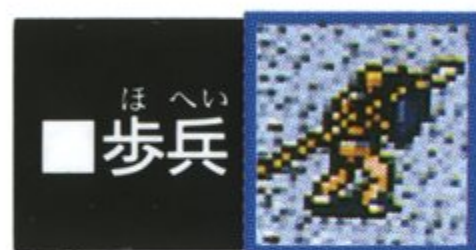
ユニットは、騎兵、歩兵、弓兵の3種類に分類されます。それぞれ、以下のような一般的特性を持っています。また、2種類の特性をあわせもつユニットもあります。



移動力が大きく、歩兵に対して強いダメージを与えることができます。



一定範囲内で離れたユニットにも攻撃でき、騎兵に対して強いダメージを与えることができます。



十字方向だけでなく、斜めのマスにいる敵も攻撃することができます。

## 敵ユニットについて

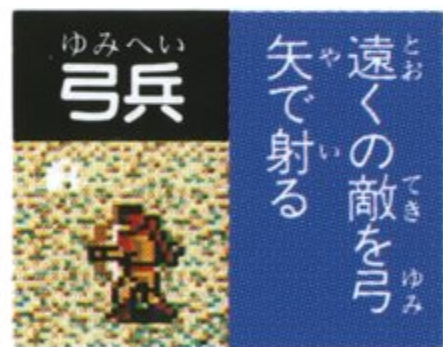
敵ユニットは、マップ画面で特性をはっきり示すために左肩にアルファベットがついています。また、「隊長(L)」、「戦象(E)」という特殊なユニットもあります。



馬上から剣をふりおろす



手に持った槍で攻撃する



遠くの敵を弓矢で射る



騎兵出身のリーダー



4ユニット分の大きさ

※「隊長」は、通常の兵より強めに設定されており、勝利条件の目標とされることがあります。

※「戦象」は、戦争用に訓練された象のユニットで、特殊な性質を持っています。



## 地形効果について

地形効果とは、地形によって必要な移動力が変わったり、戦闘結果に影響を与えたりすることをいいます。

『アルスラーン戦記』では、すべての地形に地形効果値が設定されています。地形効果値は、マップカーソルをあわせることにより、画面の情報ウィンドウ(☞12ページ「マップ画面」)で知ることができます。

地形効果値によって、その地形にユニットを進めるために必要な移動力が異なります。

例) アルスラーンの移動力が4のとき、地形効果値20パーセントの地形では、2マス移動できる。

また、敵から攻撃を受けた場合、一般に地形効果値の高いほうが戦闘でのダメージを回避しやすくなっています。

地形効果値  
と移動力  
消費量

地形効果値 (%)	移動力消費量
0、10	1
20	2
30	3
40、50	—



地形効果値20パーセントの砂地



地形効果値30パーセントの崖下

※40%、50%の地形効果値を持つ地形には、ユニットは移動できません。



とう じょう しょう かい  
登場キャラクター紹介



[アルスラーン]

パルス王国第18代国王アンドラゴラス三世の嫡子。初陣のアトロパテネの戦いでカーラーンの奸計にあい、敗走したが生き残った。ダリユーンやナルサスたちとともに故国の奪還を目指す。外見は軟弱そうだが、正義感と意志が強く、王者としての風格と有能な部下を引きつける不思議なカリスマ性を備えている。

【ユニット特性】騎兵と歩兵の2タイプ。味方のユニット中、唯一、プレイヤーの思いどおりには動かさないユニット。ほかのユニットを使って守ってやらなければならない。



[アズライール]

キシワードが飼っている鷹で、名前は「告死天使」の意。アルスラーンは、ひな鳥のころからの顔見知り。アルスラーンが初めてシンドゥラ国へ遠征するときにキシワードから借りて以来、「羽のある親友」としてともに行動する。

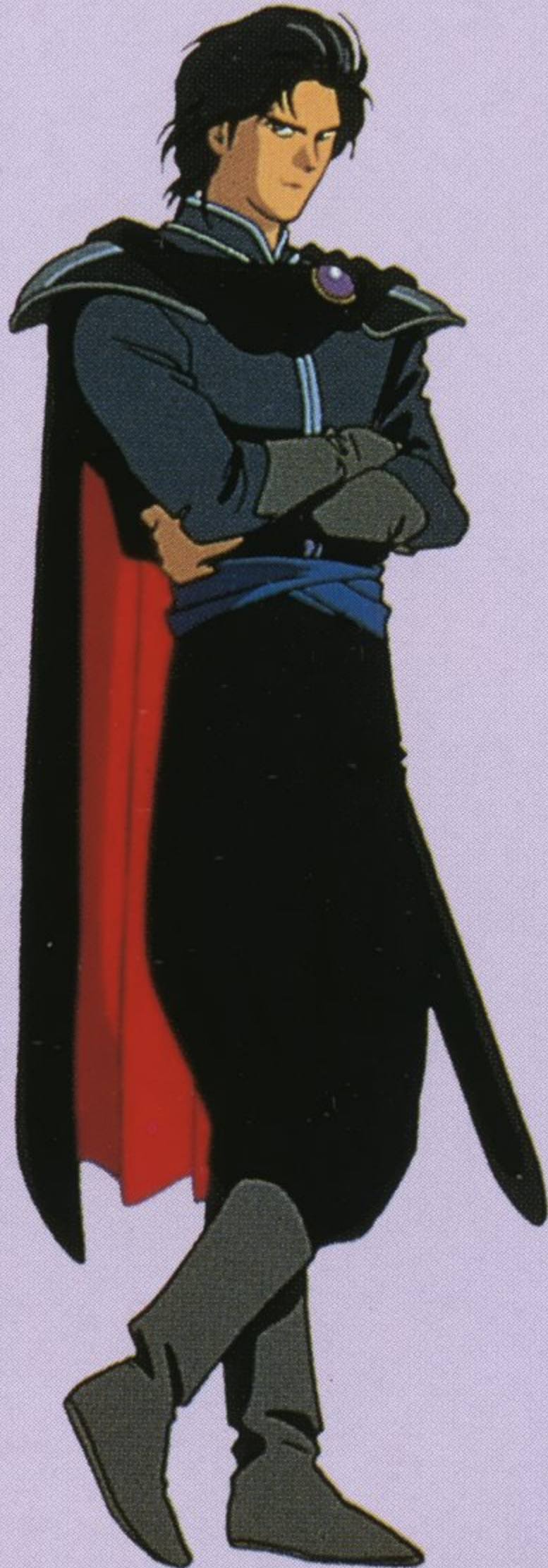
※メッセージウィンドウとビジュアルシーンにのみ登場。





たたか マルダーン

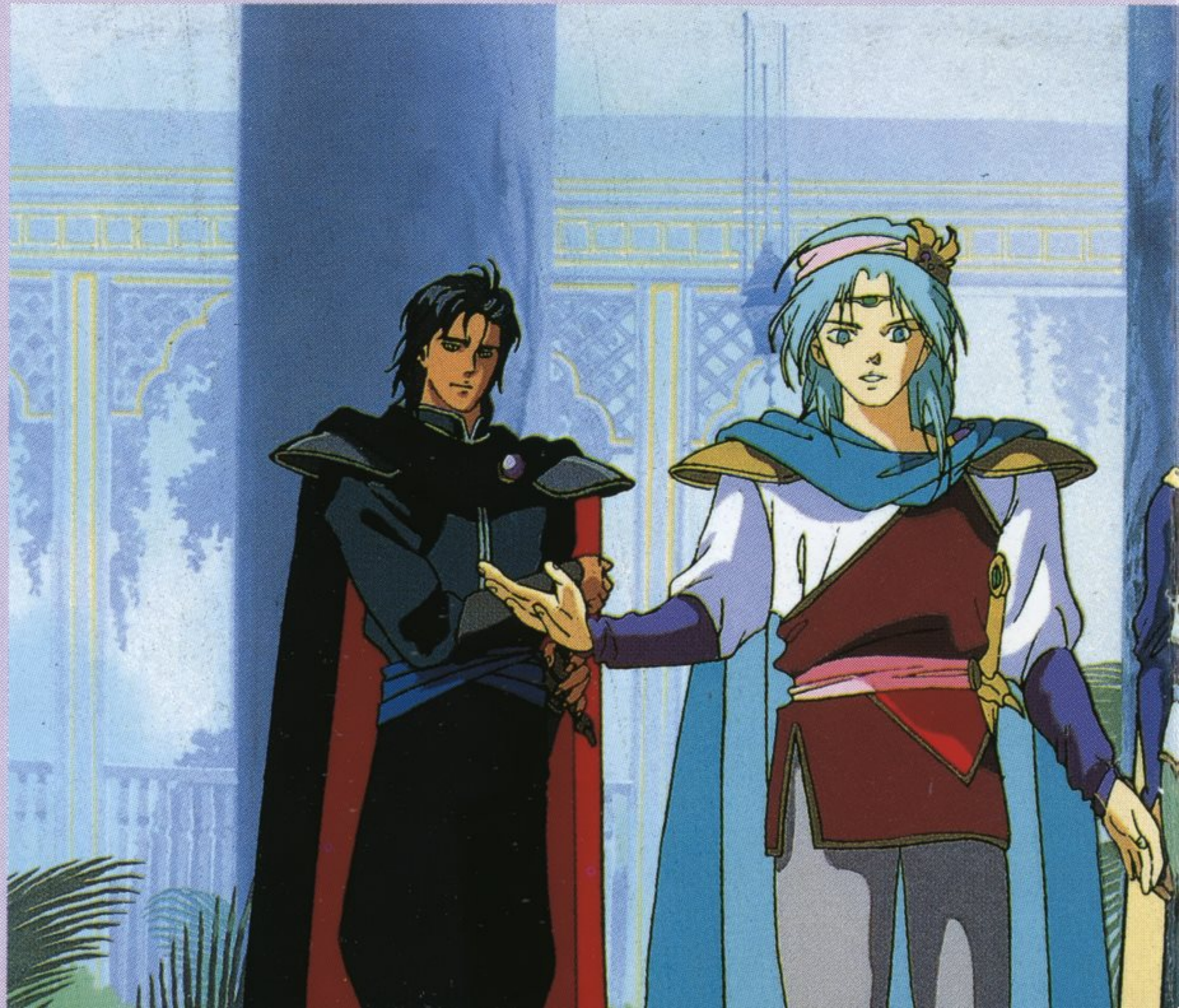
# ■アルスラーンのために戦う戦士たち



## 「ダリューン」

軍隊での格式は王族につぐといわれ、  
 マルズパーン万騎長に27歳の若さで抜擢された勇  
 猛な騎士。王国の滅亡を招いたアトロ  
 パテネの戦いで闇雲に攻め込もうとす  
 る国王に諫言したため、怒りを買  
 い、万騎長の任を解かれたが、アルスラ  
 ーン個人に忠誠を誓い、第一の側近とし  
 て身辺を守る。一騎当千の卓越した技  
 量を持ち、「マルダーンフ・マルダーン

(戦士のなかの戦士)" という異名を持  
 つ。ナルサスとは親友。  
 【ユニット特性】 騎兵と歩兵の2タイ  
 プ。ゲーム中最強のユニット。ときお  
 り、一撃で敵を倒す。

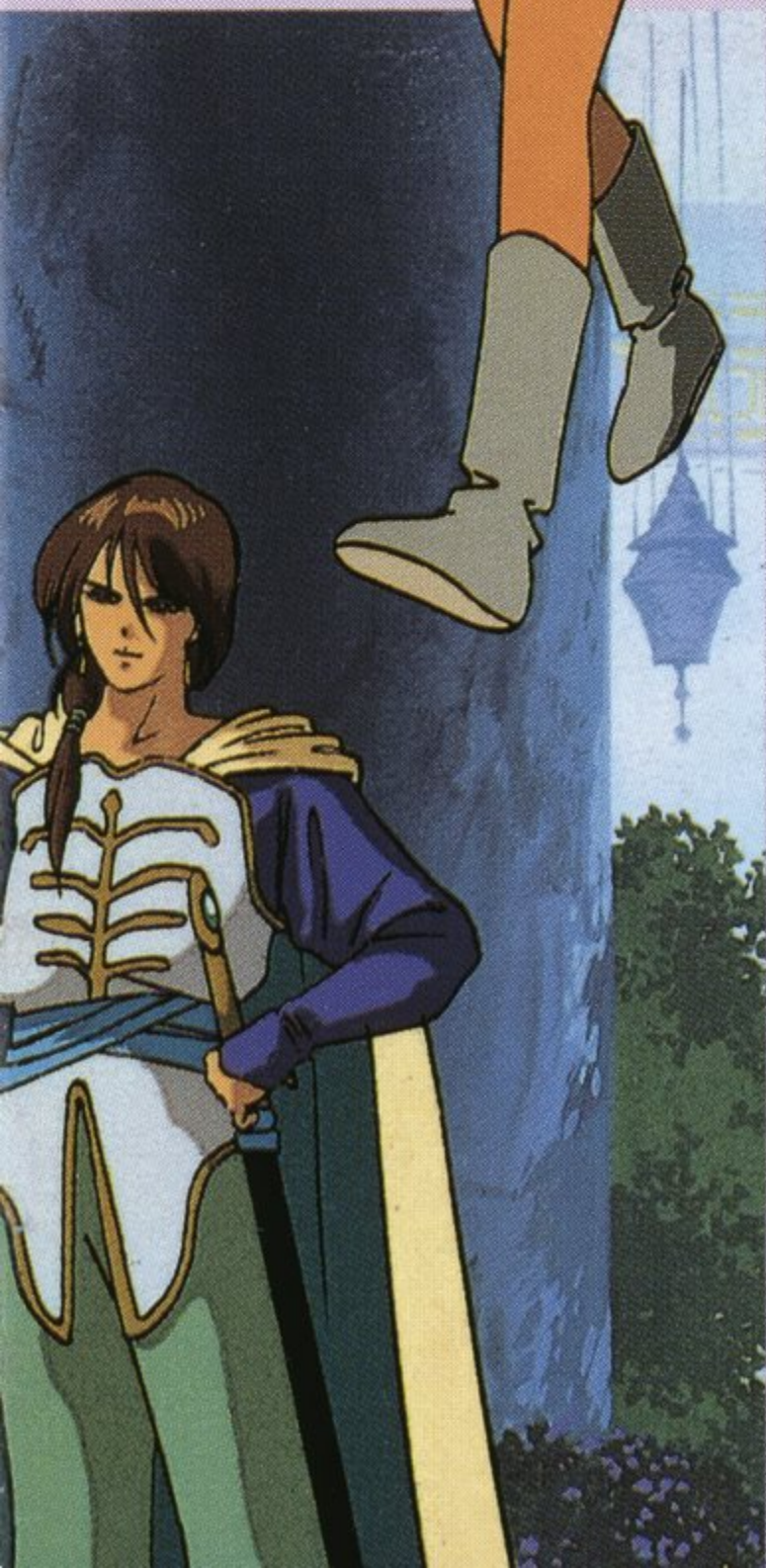






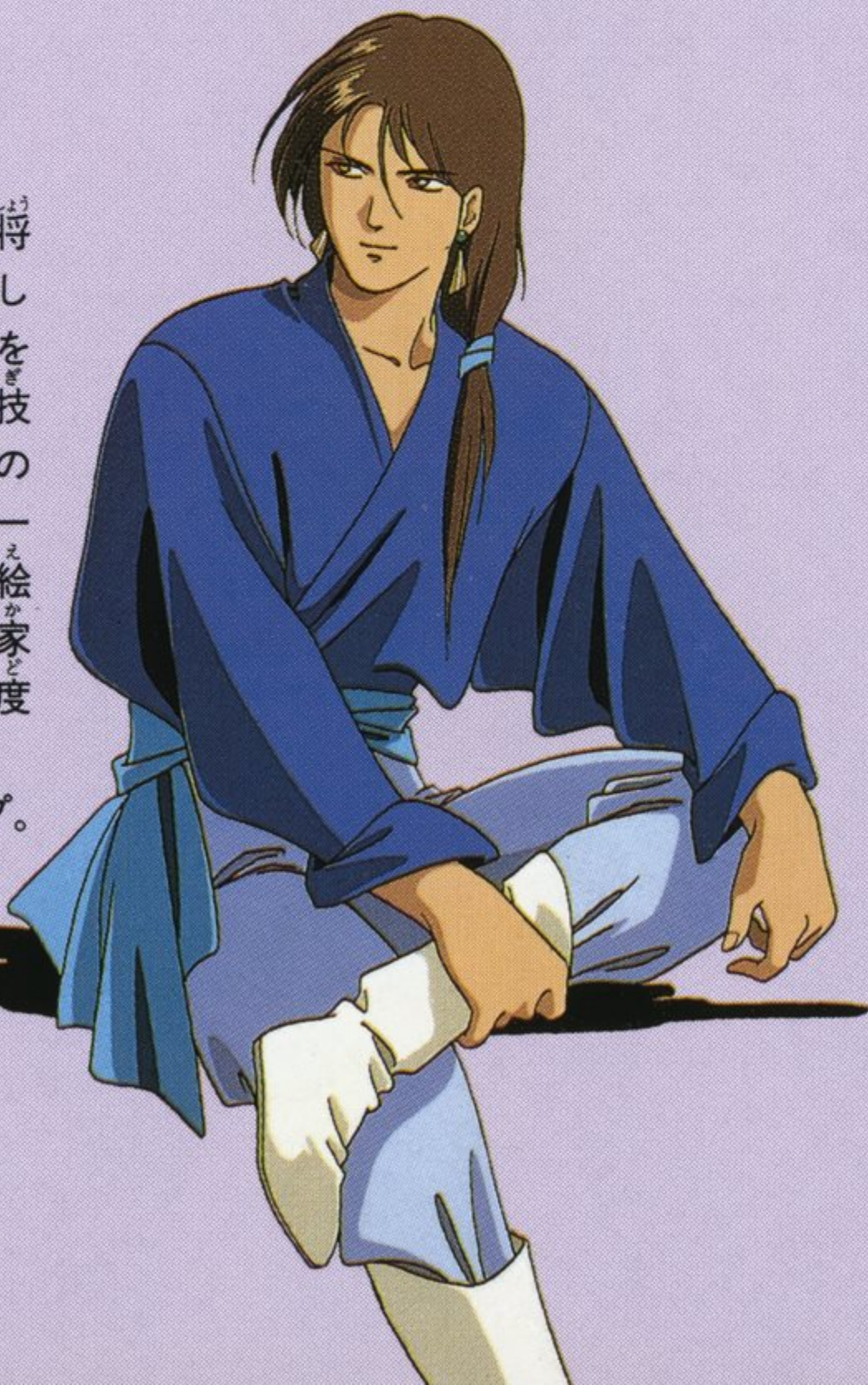
## エラム

ナルサスのおかげで<sup>ゴラム</sup> 奴隷から<sup>アーザード</sup> 自由民になった<sup>リョウシン</sup> 両親の<sup>ユイゴン</sup> 遺言で、ナルサスにつかえる<sup>レータク</sup> 従童。ナルサスに従ってアルスラーンにも<sup>チウセイ</sup> 忠誠を<sup>チカ</sup> 誓う。戦いの<sup>タカ</sup> 経験はほとんどないが、<sup>ケサク</sup> 短弓の<sup>メイジン</sup> 名人。  
【ユニット特性】<sup>トクセイ</sup> 弓兵。弓の<sup>ユミ</sup> 命中率が<sup>メイチュウリツ</sup> 高い。<sup>タカ</sup>



## ナルサス

かつて<sup>サンセイ</sup> アンドラゴラス三世につかえ、<sup>シヨウ</sup> 将来の<sup>サイショウ</sup> 宰相を<sup>シクボウ</sup> 囑望されながら、<sup>キョウテイジン</sup> 宮廷人としての<sup>セイカツ</sup> 生活にたえがたくなり、<sup>イントンセイカツ</sup> 隠遁生活を<sup>オク</sup> 送っていた<sup>チホウ</sup> ダイラム地方の<sup>モトリョウシユ</sup> 元領主。剣技<sup>ケンギ</sup> にもすぐれているが、<sup>コクナイズイイツ</sup> パルス国内随一の<sup>チショウ</sup> 知将といわれる<sup>チリョクカ</sup> 智略家。親友の<sup>シンユウ</sup> ダリューンに「<sup>ヨコズ</sup> へたの<sup>リョウ</sup> 横好き」と<sup>エ</sup> 評されるが、<sup>カ</sup> 絵を描くのを<sup>コノ</sup> 好む。自分を<sup>ジボウ</sup> いずれ<sup>キョウテイガ</sup> 宮廷画家として<sup>ムカ</sup> 迎えようという<sup>シヨウ</sup> アルスラーンの<sup>リョウ</sup> 度量に<sup>ホ</sup> 惚れ、<sup>キョウリョク</sup> 協力と<sup>チウセイ</sup> 忠誠を<sup>チカ</sup> 誓う。  
【ユニット特性】<sup>トクセイ</sup> 騎兵と<sup>キヘイ</sup> 歩兵の<sup>ホヘイ</sup> 2タイプ。<sup>ツウジョウ</sup> 通常の<sup>コウゲキリョク</sup> ユニットより<sup>タカ</sup> 攻撃力が<sup>タカ</sup> 高い。





## 「ファランギース」

自他ともに認める、黒髪緑眼の絶世の美女にして、学問にも武芸にも練達した才女。パルス王国フゼスターン地方のミスラ神の神殿につかえる女神官だが、亡くなった先代女神官長の遺言で、アルスラーンを守るために遣わされた。

【ユニット特性】 騎兵と歩兵の2タイプ。攻撃範囲が広く、隣接した敵とは剣で戦い、遠くにいる敵に対しては弓で攻撃する。弓では、ときおり一撃で敵を倒す。

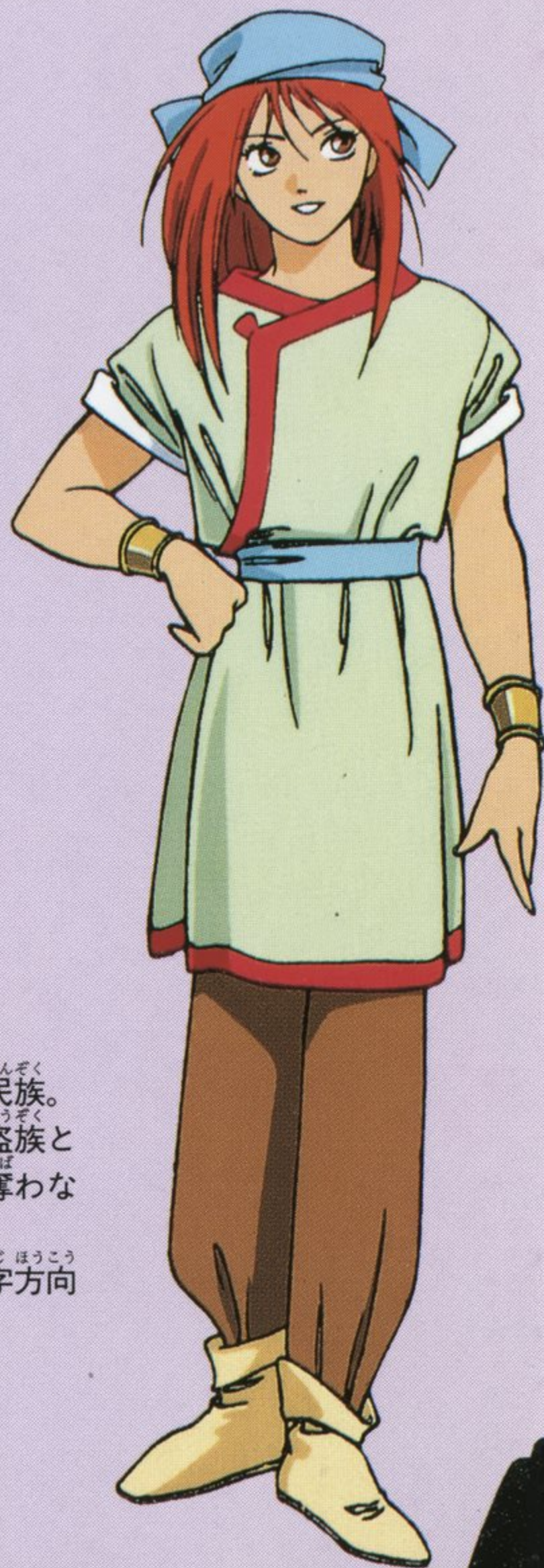
ファランギース	
攻撃力	10
防御力	10
魔法力	10
回復力	10
移動力	10
特殊能力	10
HP	10
MP	10
EXP	10
レベル	10

## 「アルフリード」

ゾット族の長・ヘイルターシュの娘。父を殺した銀仮面に襲いかかり、逆に返り討ちにあいそうなところをナルサスに助けられる。「ナルサスの将来の妻」とかってに決めこみ、さしもの知将ナルサスをも狼狽させるが、10代の少女とは思えないほど剣技にすぐれ、身も軽い。父にかわり、族長としてゾット族のあらくれを統率する姐御肌の素質もある。

【ユニット特性】 弓兵。弓の命中率が高い。

アルフリード	
攻撃力	10
防御力	10
魔法力	10
回復力	10
移動力	10
特殊能力	10
HP	10
MP	10
EXP	10
レベル	10



## 「ゾット族」

砂漠や岩山の地方に出没する遊牧民族。ときに各国の傭兵となり、ときに盗族となる。しかし、「死人と病人からは奪わない」という哲学を持っている。

【ユニット特性】 歩兵とちがって十字方向にしか攻撃できない。

ゾット族	
攻撃力	10
防御力	10
魔法力	10
回復力	10
移動力	10
特殊能力	10
HP	10
MP	10
EXP	10
レベル	10





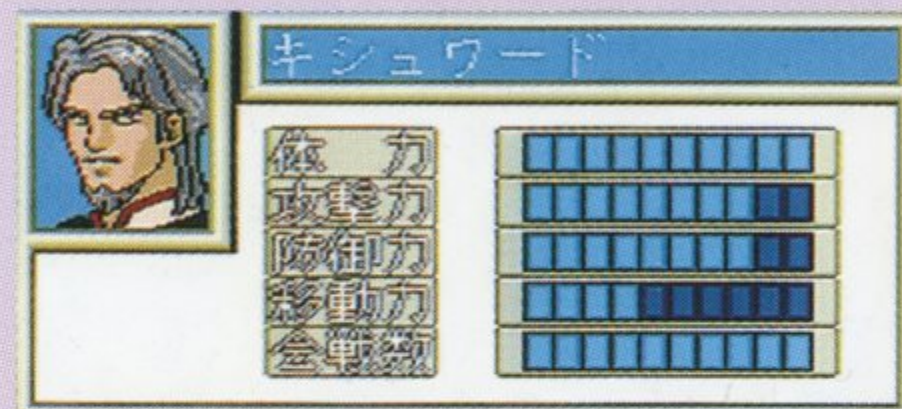




## [キシュワード]

ペシャワール城を守る万騎長の1人。アルスラーンの友、鷹のアズライールは彼が飼っている。刀を両手に持って指揮するところから、「双刀将軍」の異名を持つ。

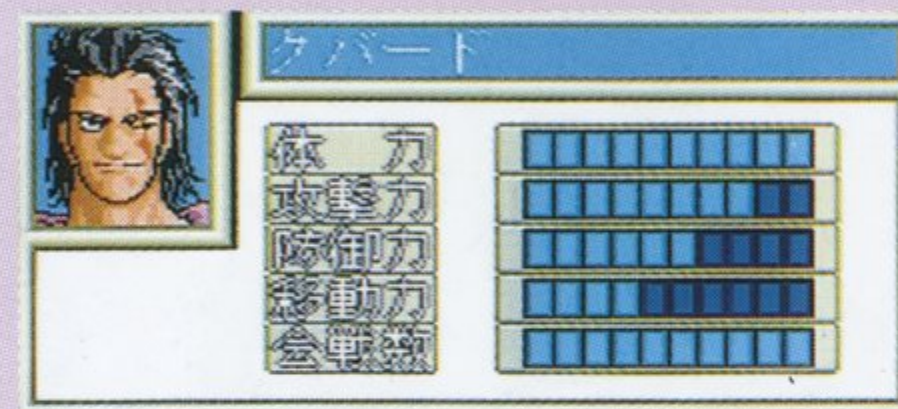
【ユニット特性】騎兵。攻撃力が高い。



## [クバード]

もと万騎長の1人。左目が刀傷でつぶれていることから「隻眼の獅子」を自称しているが、もっぱら「ほらふきクバード」と呼ばれていた。ヒルメスにつかえたが性にあわず、アルスラーンのもとに参じた。

【ユニット特性】騎兵。攻撃力が高い。



## [パルス歩兵]

パルス軍の一般的な歩兵。

【ユニット特性】十字方向だけでなく斜めにも攻撃できる。



## [パルス騎兵]

パルス軍の一般的な騎兵。

【ユニット特性】攻撃する相手が歩兵または弓兵のとき、通常より大きなダメージを与えられる。





# ■ビジュアルシーンに登場する主要キャラクター

アンドラゴラス三世



パルス王国第18代国王。第17代国王オスロエス五世の実弟。大將軍として東南にあるバダフシャーン公国を滅ぼすなど武勇が多い。パルス暦304年、30歳で崩御した兄のあとをついで即位。320年、アトロパテネの戦いに敗れ、囚われの身となる。

タハミーネ



アンドラゴラス三世の妻でアルスラーンの母。アンドラゴラスとともにルシタニア軍に囚われの身となる。かつては、バダフシャーン公の妻だったが、その美貌をアンドラゴラスに見初められパルス王国の王都エクバターナに連れてこられた。

バフマン



キシワードとともにペシャワール城を守る、老万騎長。アルスラーンの出生の秘密とそれにまつわる重要な王家の秘密を知ってしまったらしく、アルスラーンに対して忠誠を誓いきれずに苦悩するが、自らの身を持ってアルスラーンの身をかばった。

えいゆうおう  
英雄王カイ・ホスロー



パルス王国に伝わる英雄王。18歳で軍を起こし、宝剣ルクナバードを用いて蛇王ザッハークを倒し、25歳で全パルスを統一した。45歳で死去したときは、遺言により甲冑をまとったままの姿で埋葬され、宝剣ルクナバードも柩に入れられたという。

へびおう  
蛇王ザッハーク



パルス王国に伝わる魔王。かつてその邪悪な力でパルスを支配したが、カイ・ホスローによって、魔の山デマヴァント山の地下ふかく、20枚の岩板をつんで封印された。しかし、いまでも地上へ帰る日を夢見て、洞窟の奥ふかくで眠っているという。



# MEGA-CDディスク 使用上のご注意

## ●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

## ●文字を書いてもダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

## ●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

## ●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩を取り、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

## ●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## ●健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。



セガ

ジヨイ ジヨイ

テレフォン

新作ゲームソフトや楽しい情報を、  
みんなにお知らせする、  
セガからのホットラインだよ。

札幌 011-832-2733

東京 03-3236-2999

大阪 06-333-8181

福岡 092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、  
正しくかけてください。



株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

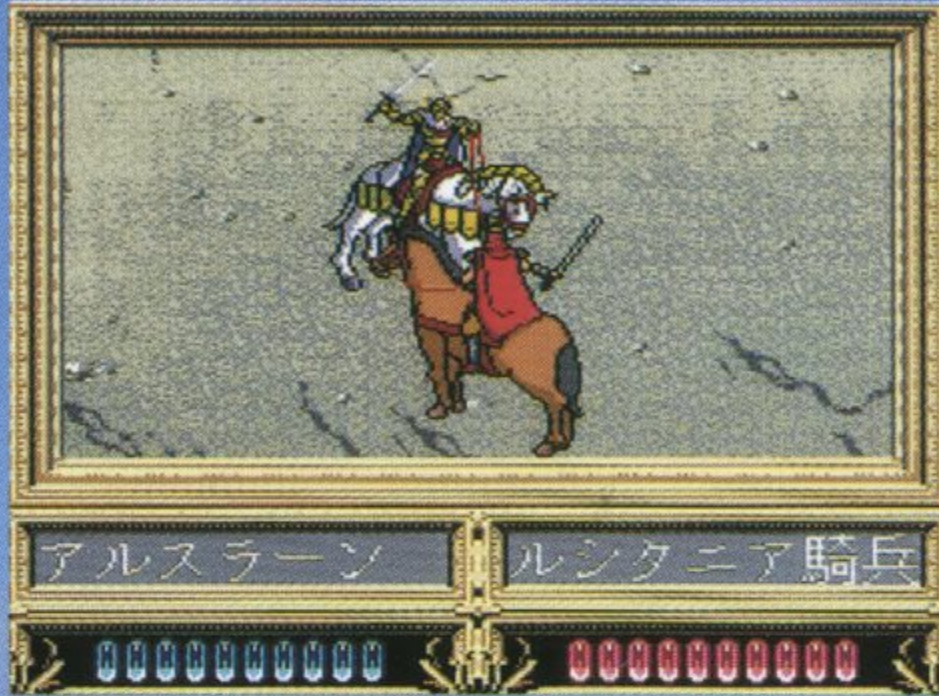
本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター  
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (除く祝日)  
札幌支店 〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34 ☎011(841)0248  
関西支店 〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 ☎06(334)5331  
博多支店 〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 ☎092(522)4715

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;  
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



The Heroic Legend of Arslān  
**アルスラーン戦記**



ORIGINAL STORY ©田中芳樹/角川書店  
 MOTION PICTURE ©田中芳樹/角川書店・  
 ムービック・ソニーミュージックエンタテインメント  
 COMPUTER VIDEO GAME ©SEGA 1993



この取扱説明書は  
 エコマーク認定の  
 再生紙を使用して  
 います。

672-1377  
**G-6028**

株式会社 **セガ・エンタープライゼス**